

**Когут У.П.,**

*кандидат педагогічних наук, доцент,  
доцент кафедри інформатики та інформаційних систем,  
Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка*

**Дмитрук О.Ю.,**

*вчитель інформатики НВК "Школи І ст. - гімназії ім. А.Шептицького  
м. Стрия."*

## **ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ВЕБ-КВЕСТУ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ**

Ідея навчальної технології веб-квест (ВК) виникла у контексті теорії конструктивістського підходу до навчання, створеного американським філософом і педагогом Дж. Д'юї (J. Dewey). На думку вченого, знання не повинні бути отриманими як належне, а здобутися у ході власної дослідницької діяльності та творчо застосовуватись для створення власного інтелектуального продукту. Відповідно до цієї мети професором Б. Доджом (B. Dodge) у 1995 році було розроблено та застосовано нову технологію –ВК, визначену як діяльність із пошуку необхідної інформації в Інтернет-джерелах та її цілеспрямованого застосування [1].

Професор Б. Додж спільно зі своїм учнем та послідовником Т. Марчем розробили детальну структуру або матрицю ВК, яка слугує для створення, організації і проведення вчителями власних ВК. Ключовими елементами структури ВК є: *Вступ*, де окреслено проблему, яку необхідно вирішити учасникам проекту, сценарій ВК та ролі її учасників; *Центральне завдання*, яке визначає кінцевий продукт проекту, мотивує до спільної пізнавально-пошукової діяльності; *Список ролей*, який програмує функції учасників команди; *Ресурси*, необхідні для виконання завдання, які розміщені в Інтернеті; *Процес (Етапи роботи)* із представленими покроковими завданнями для їх самостійного виконання учасниками у різному режимі (індивідуально, у мікрогрупах, усією командою); *Керівництво до дій*, що містять поради стосовно організації і презентації

інформації, зібраної й опрацьованої під час ВК; *Висновок*, який передбачає підведення підсумків проектної діяльності; *Оцінювання кінцевого продукту ВК* із описаними критеріями оцінки кінцевого продукту і роботи кожного з учасників [2].

У 2009 році Т. Марч запропонував структуру ВК, позначивши його «ВК 2.0» і водночас пов'язав його із завданнями та засобами їх виконання, притаманними новому тисячоліттю (блоги, вікі тощо). Цього разу він визначив структуру ВК не у вигляді обов'язкового плану роботи, а через розумові процеси, що зумовлюють виконання завдання ВК. До фаз розумової діяльності, яку послідовно виконують члени команд, Т. Марч відносить: 1) *заохочення* або ставлення до завдання як до актуального та вагомого (Engagement), 2) *мозковий штурм* (Brainstorming), 4) *особисті навчальні траєкторії* (Learning Paths) [2].

Навчання учнів за допомогою технології веб-квесту спрямовано на підвищення пізнавального інтересу і посилення навчальної мотивації. Використання веб-квестів робить учня самостійним, учить орієнтуватися в різноманітних ситуаціях, сприяє розвитку пізнавальних, творчих навичок й умінь самостійно конструювати свої знання, орієнтуватися в інформаційному просторі, критично мислити, розвивати навички інформаційної діяльності [3].

Методологічною основою веб-квесту є активне навчання, що створює передумови для перетворення нових даних, одержаних учнями, у нові знання, які вони можуть використовувати [4, с. 227].

Як зазначає Шмідт В. В., завдяки такому конструктивному підходу до навчання, учні не тільки добирають й упорядковують дані, отримані з мережі Інтернет, але й скеровують свою діяльність на поставлені перед ними завдання [9].

На думку Гапеевої О., веб-квест має всі класичні ознаки інформаційної технології, оскільки покликаний забезпечити швидкий пошук даних, розосередження, доступ до джерел інформації незалежно від

місця їх розташування. З іншого боку, він містить елементи ситуативної педагогічної технології – рольової гри, оскільки передбачає виконання конкретного завдання в ігровій формі [5].

Веб-квест поєднує в собі ідеї проектного методу й ігрових технологій. Використання технології веб-квесту, на думку Ніколаєвої Н., є нескладним і не потребує завантаження додаткових програм або одержання специфічних технічних знань і навичок – необхідним є тільки комп'ютер із доступом до мережі Інтернет. Вона зазначає, що відповідно до методики веб-квесту учень навчається знаходити необхідні дані, здійснювати їх аналіз, систематизацію і розв'язувати поставлені завдання [7, с.45].

Кадемія М. акцентує увагу на таких властивостях веб-квесту як активне використання мережі Інтернет у процесі дослідницької роботи [6].

Під час роботи школярів над веб-квестом реалізуються такі *цілі*: навчальна, розвивальна, виховна.

*Навчальна* передбачає залучення кожного учня до активного пізнавального процесу. Здійснюється організація індивідуальної і групової діяльності учнів, виявлення умінь і здібностей працювати самостійно відповідно до теми уроку (розділу). *Розвивальна* передбачає розвиток інтересу учнів до навчального предмета. Разом з тим спостерігається розвиток творчих здібностей, уяви, логічного мислення. *Виховна* передбачає виховання пунктуальності, толерантності, особистісної відповідальності за виконання роботи.

Розрізняють два типи веб-квестів: короткострокові і довгострокові. Короткострокові веб-квести розраховані на одне або кілька занять. Довгострокові розраховані на тривалий термін – це може бути окрема тема або кілька тем [8].

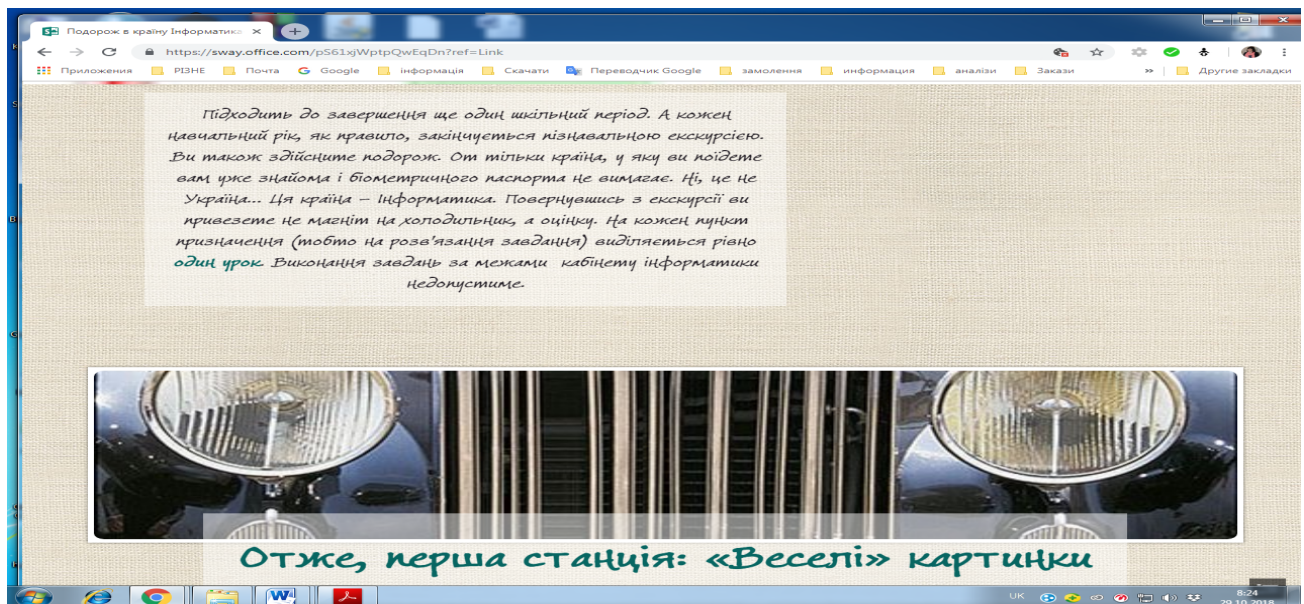
Результати виконання веб-квесту, залежно від матеріалу, що досліджується, можуть бути представлені у вигляді усного виступу, мультимедійної презентації, есе, веб-сторінки, відеофрагменту тощо.

*Оцінювання* результатів виконання веб-квесту здійснюється за такими показниками: актуальність – як інформація, представлена у веб-квесті, співвідноситься з основною ідеєю дослідження; доступність – наскільки доступна для розуміння й сприйняття основна ідея творчої роботи; форма подачі – оригінальність творчого підходу, використання нових, переконливих форм і методів; ефективність впливу – наскільки веб-квест зацікавлює, емоційно захоплює аудиторію; технічність – виконання технічних вимог, пред’явлених до роботи; завершеність проекту. [4, с. 228].

До особливостей технології веб-квесту можна віднести той факт, що у ході виконання завдань учні можуть працювати в індивідуальному темпі, повертаючись до матеріалу, який не достатньо засвоєний раніше. Реалізація такого підходу до навчання збагачує можливості вчителя, дозволяючи йому індивідуалізувати навчальний процес.

Індивідуалізація тут, насамперед, пов'язана з урахуванням попередньої підготовки учнів (рівня їхніх знань й умінь), з диференціюванням за психологічними особливостями (темпераменту, характеру протікання розумових процесів, навченості, швидкості роботи з навчальним матеріалом). У спеціально створених умовах ці навчальні завдання сприятимуть розвитку, поглибленню, зміцненню знань учнів [3].

Для навчання інформатики учнів у закладах загальної середньої освіти нами створений ВК *«Подорож в країну Інформатика»*, що відповідає усім зазначеним умовам. (<http://vchymoinformatiku.blogspot.com>)



### Список використаних джерел та літератури

1. B. Dodge, Some Thoughts About WebQuests. San Diego State University, 1997. [Online]. Available: [http://webquest.org/sdsu/about\\_webquests.html](http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html). Accessed on: Aug. 1, 2018.
2. B. Dodge, Thinking visually with WebQuests. Presentation at the National Educational Computing Conference. Atlanta, GA. 2000. [Online]. Available: <http://www.pkwy.k12.mo.us/intra/professional/METCFColeman.htm>. Accessed on: Aug. 1, 2018.
3. Багузина Е. И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности : дисс. ... кандидата пед. наук : 13.00.01 / Е. И. Багузина. – Москва, 2011. – 238 с.
4. Бондаренко Т. М. Веб-квест технологія як засіб активізації самостійної діяльності майбутніх вчителів початкових класів / Т. М. Бондаренко // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. – № 13 (272), Ч. II. – 2013. – С. 224–230
5. Гапеева О. Л. WebQuest технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів запасу / О. Л. Гапеева // Науковий вісник НЛТУ України : зб. наук.-техн. праць. – 2011. – Вип.21.1. – С. 335–340.
6. Кадемія М. Ю. Інноваційні технології навчання: словник-глосарій : [навчальний посібник для студентів, викладачів] / М. Ю. Кадемія, Л. С.

Євсюкова, Т. В. Ткаченко. – Львів : Вид-во «СПОЛОМ», 2011. – 196 с.

7. Николаева Н. В. Образовательные веб-квесты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Николаева Н. В. // Вопросы Интернет-образования. – 2002. – № 7. – Режим доступа : [http://vio.fio.ru\\_07](http://vio.fio.ru_07).

8. .Николайчук И. В. Дидактические особенности образовательных веб-квестов. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [http://inna-nikolaichuk.narod2.ru/Metodicheskie\\_razrabotki/obrazovatelnoi\\_veb-kvest/](http://inna-nikolaichuk.narod2.ru/Metodicheskie_razrabotki/obrazovatelnoi_veb-kvest/).

9. Сокол И. Н. Классификация квестов / И. Н. Сокол // Молодой ученый. – 2014. – № 6 (09). – С. 138–140

**Усата О. Ю.,**

*кандидат педагогічних наук, доцент,*

*доцент кафедри прикладної математики та інформатики,*

*Житомирський державний університет імені Івана Франка*

## **ОНЛАЙН-ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ НАУКОВО- ДОСЛІДНОЇ ГРУПОВОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ**

Нові соціально-економічні умови розвитку як світової економіки, так і нашої країни висувають високі вимоги до підготовки фахівців. Суспільству потрібні ініціативні, самостійні особистості, здатні до самовдосконалення, які можуть кваліфіковано виконувати свої функції, відрізняючись високою сприйнятливістю, соціально-професійною мобільністю, готовністю до швидкого оновлення знань, розширення арсеналу навичок і умінь, освоєння нових сфер діяльності та роботи у команді.

Важливою умовою якісної діяльності в інформаційному світі стає оволодінням методом наукового пізнання світу і дослідницьким стилем мислення. Для того щоб діяльність студентів носила дослідницький характер, викладач повинен вирішити ряд проблем щодо формування творчого імпульсу в свідомості студента, а потім навчити його принципам,